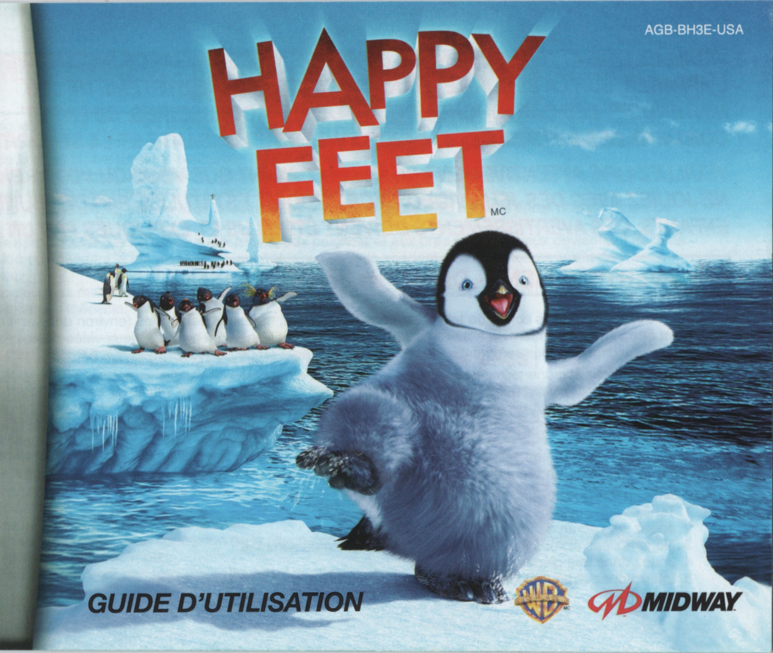

AGB-BH3E-USA
HAPPY FEET MC
GAME BOY ADVANCE MD
GUIDE D'UTILISATION
MIDWAY

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE MISES EN GARDE INCLUS AVEC L'APPAREIL SUR LA SÉCURITÉ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU NINTENDO[MD], LES CARTOUCHES DE JEU OU LES ACCESSOIRES. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO. SI CE PRODUIT EST UTILISÉ PAR DE JEUNES ENFANTS, CES AVERTISSEMENTS DOIVENT ÊTRE LUS ET EXPLIQUÉS PAR UN ADULTE.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger de crises d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent être victimes pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo d'une crise d'épilepsie ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou des motifs clignotant à l'écran.
- Si vous avez déjà vécu une telle crise d'épilepsie, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	**Troubles de la vue**	**Perte de conscience**
Tics oculaires ou musculaires	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessivement longues. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes d'une durée appropriée.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide des piles

Les systèmes portatifs de jeu vidéo Nintendo contiennent un ensemble de piles rechargeables au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans ces piles ou les éléments combustibles de leurs ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre équipement de jeu. Si un écoulement du liquide d'une pile se produit, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact, lavez la surface touchée avec de l'eau savonneuse. En cas de contact avec les yeux, rincez-les abondamment avec de l'eau claire et consultez un médecin.
Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- N'exposez pas une pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; conservez les piles au sec.
- Ne démontez pas, ne tentez pas de réparer ni de déformer une pile.
- Ne jetez jamais de piles dans les flammes.
- Ne touchez pas les pôles de connexion de la pile; ne provoquez pas de courts-circuits entre les pôles de connexion et un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette des piles.

Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence en ce qui a trait à sa main-d'œuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de leur compatibilité avec les produits de Nintendo.

À leur vente, tous les produits Nintendo sont brevetés pour leur utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau officiel de qualité de Nintendo^MD^.

CETTE CARTOUCHE DE JEU NE FONCTIONNE QU'AVEC LES SYSTÈMES DE JEU VIDÉO GAME BOY^MD^ ADVANCE, GAME BOY^MD^ MICRO OU NINTENDO DS^MC^.



LICENCE ÉMISE PAR



Informations juridiques importantes

Il est illégal et formellement défendu de copier tout jeu vidéo pour n'importe quel système Nintendo, conformément aux lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Aucune copie de sauvegarde ni archive de sécurité ne sont permises, ni nécessaires pour protéger votre logiciel. Toute infraction est passible de poursuites en justice.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil de copie de données ou tout accessoire non autorisés ou ne faisant pas l'objet d'une licence de Nintendo. L'utilisation de tels appareils annule la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (ou tout détenteur d'une licence de Nintendo ou tout distributeur) n'est pas responsable pour tout dommage ou perte résultant de l'utilisation de tels appareils. Si une telle utilisation entraîne l'arrêt de fonctionnement de votre jeu, débranchez l'appareil avec soin afin d'éviter de l'endommager et poursuivez le jeu comme auparavant. Si votre jeu cesse de fonctionner sans qu'un appareil ou accessoire n'y soit branché, communiquez avec le service de soutien technique ou le service à la clientèle de l'éditeur du jeu.

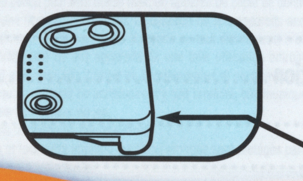
Le contenu de cet avis n'infirme en rien vos droits.

TABLES DES MATIÈRES

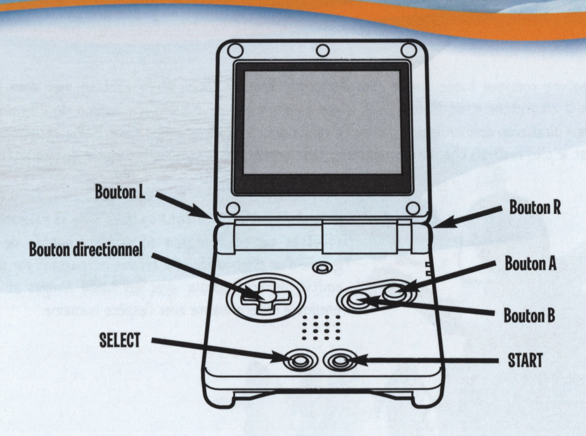
POUR COMMENCER

Suis les instructions ci-dessous avant de commencer à jouer.

- Assure-toi que le bouton de tension de ton appareil est en position désactivée.
- Insère la cartouche de jeu GAME BOY[MD] ADVANCE dans la fente située à l'avant du Game Boy Advance SP, l'étiquette tournée vers le CÔTÉ OPPOSÉ à la surface de jeu.
- Active le bouton de tension pour mettre ton appareil en marche.
- Suis les instructions de jeu décrites dans le manuel.

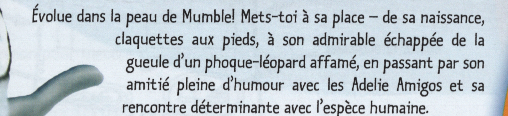


INSTALLATION



L'HISTOIRE

Cette aventure comique basée sur le film de Warner Bros. Pictures HAPPY FEET te met dans les « souliers à claquettes » de Mumble, un jeune pingouin né au cœur d'une nation de Pingouins empereurs – où chacun doit avoir une chanson d'amour pour trouver son âme sœur. Malheureusement, Mumble est le plus mauvais chanteur au monde··· Il est cependant, un excellent danseur de claquettes!



Évolue dans la peau de Mumble! Mets-toi à sa place – de sa naissance, claquettes aux pieds, à son admirable échappée de la gueule d'un phoque-léopard affamé, en passant par son amitié pleine d'humour avec les Adelie Amigos et sa rencontre déterminante avec l'espèce humaine.

PERSONNAGES PRINCIPAUX



Bébé Gloria

Mumble

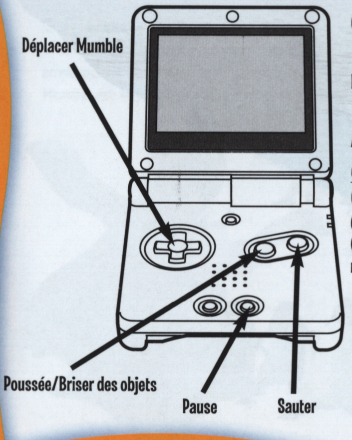
Gloria

Bébé Gloria



Les Amigos

COMMANDES



Glisser sur le ventre tout en marchant = Bouton directionnel bas + bouton B

Parler en étant près d'autres personnages = Bouton directionnel haut
(Ils possèdent souvent des renseignements très utiles.)

Attraper du poisson et d'autres objets durant la nage = Bouton A

Commandes d'objets à déverrouiller
(déverrouillés au fil de ta progression dans le jeu)

Charger durant la nage ou se catapulter hors de l'eau = Bouton B
(À utiliser avec prudence. L'utilisation du bouton B sous l'eau nécessite plus d'air).

SÉLECTION DANS LE MENU

Appuie sur le bouton directionnel haut, bas, gauche ou droit pour surligner les options du menu. Appuie sur le bouton A pour sélectionner l'option de ton choix. Pour revenir à l'écran de menu précédent, appuie sur le bouton B.

MENU PRINCIPAL



Nouvelle Partie

C'est le mode Histoire du jeu. Dans le mode Histoire (Story Mode), tu joues le rôle de Mumble, dans cette aventure pleine de défis.

Sur ton chemin, tu bavarderas avec d'autres personnages, ramasseras des objets et utiliseras tes habiletés de saut pour surmonter pleins d'obstacles.

Sélectionne cette option pour te rendre à l'écran Nouvelle partie (New Game), et choisis ensuite l'une des trois fentes de sauvegarde disponibles. Si tu joues pour la première fois, voici un didacticiel de base qui te guidera à travers les étapes initiales du jeu.

Charger une partie

Lorsque tu sélectionnes cette option, toutes les parties sauvegardées apparaissent. Sélectionne une partie sauvegardée à charger pour continuer.

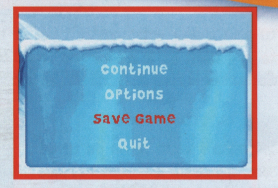


JEU LIBRE
Joue à Pêche, Rythme, Glissade minutée sur le ventre et Collecte en glissant sur le ventre pour obtenir un pointage élevé. Voir la section Jeu libre, aux pages 11 à 12.

OPTIONS
Surligne l'option de la Boîte à musique (Music Player), et appuie sur le bouton directionnel gauche ou droit pour choisir les chansons disponibles. Tu peux aussi sélectionner Musique (Music) ou Son (Sound), puis appuyer sur le bouton A pour activer ou désactiver ces options. Tu peux aussi choisir la Langue (Language) anglaise ou française dans laquelle tu veux jouer.

ÉQUIPE DE PRODUCTION
Regarde le nom des personnes qui ont rendu le jeu Happy Feet possible.

SAUVEGARDER



Pendant la partie, appuie sur START pour accéder au menu Pause. Dans ce menu, sélectionne Sauvegarder la partie (Save Game) pour sauvegarder tes progrès.

La prochaine fois que tu joues, tu peux sélectionner Charger une partie (Load Game) à partir du menu principal pour sélectionner et charger ta partie sauvegardée (voir Charger une partie, à la page 7).

Lorsque Mumble est en mission secondaire, comme la Glissade sur le ventre, Nage ou Danse, l'option Sauvegarder la partie est inactivée jusqu'à ce que Mumble achève la mission.

En mode Histoire, la partie s'auto-sauvegarde (Autosave) après que tu réussis à accomplir une mission secondaire de Glissade sur le ventre ou Danse.

JEU LIBRE

En mode Jeu libre (Free Play), tu peux choisir entre quatre types de mini-jeux : Pêche, Rythme, Glissade minutée sur le ventre et Collecte en glissant sur le ventre. Sers-toi du bouton directionnel gauche ou droit pour chacun de ces jeux, pour sélectionner la zone ou la chanson, et le niveau de difficulté de ton choix.

PÊCHE



Accumule un certain nombre de poissons avant la fin du temps imparti! Pour attraper des poissons, appuie sur le bouton A lorsque tu es à proximité d'un, mais attention à ta jauge d'air! L'air qui t'est disponible diminue au fil du temps, et lorsque tu entres en contact avec des ennemis. Pour la renouveler, cherche les bulles d'air ou remonte pour prendre de l'air.

RYTHME



Mumble adore danser, alors sélectionne cette option pour lui donner un peu de Rythme. La chanson commencera, suivie par des icônes-guides de boutons et de bouton directionnel qui pointent vers le haut. Lorsque ces icônes entre dans les cercles, appuie sur le bouton ou le bouton directionnel approprié. Mumble dansera au meilleur de lui-même si tu réussis à maintenir appuyé le bouton ou le bouton directionnel au bon moment.

GLISSADE SUR LE VENTRE (MINUTÉE)

Fais redescendre Mumble en coursant le long d'une pente glissante. Tu devras achever la course avant que le temps imparti ne soit écoulé. Ramasse le plus de poissons que tu peux dans ta descente. À chaque fois que tu ramasse un poisson, une seconde sera ajoutée à ton temps. Utilise le bouton directionnel pour contrôler Mumble dans sa descente, et appuie sur le bouton A pour sauter.





GLISSADE SUR LE VENTRE (COLLECTE)

Au cours de sa descente le long de la colline, Mumble doit collectionner un certain nombre de poisons avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Sers-toi du bouton directionnel pour contrôler Mumble durant sa descente et appuie sur le bouton A pour sauter.

<u>Déverrouillé au fil de ta progression dans le jeu</u>

Appuie sur le bouton B pour obtenir un coup de pouce sur la pente ou dans l'air. Tu peux également l'utiliser pour parvenir au poisson rose boni, aux piles de neige et aux glaçons.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Développé par Artificial Mind and Movement

Concepteur du jeu .... Erik Szabo
Réalisateur du jeu .... David Williams
Directeur de projet .... Nabil Yared
Programmeur en chef .... Alexandre Gauthier
Programmeur du jeu et des outils .... Andre Mathieu
Artiste en chef .... Yan Bohler
Artiste des arrière-plans .... Marianne Cliche
Animateur .... Martin Spenard
Artistes additionnels .... William Douville et Jean-François Duval
Chef du contrôle de qualité .... Cedric Michea
Contrôle de qualité .... Bradley Bourne et Jean-Philippe Côté
Producteur exécutif .... Remi Racine
Directeur .... Pierre Robidoux
Chef de production .... Chafye Nemri
Conception sonore .... Mathieu Lavoie
Musique et son GAX .... Shin'en
Remerciements spéciaux .... Lyne Girouard, Wendy Enriquez-Donissaint, Myrianne Dontigny, Alain Moreau, Maria Radice, Département de MIS A2M, Caroline Beaula, nos amis et familles

Midway Home Entertainment

Producteur exécutif .... Richard Hicks
Producteur principal .... Paul Grace
Producteur .... Hans Lo
Producteur associé .... Devin Shatsky
Producteur adjoint .... Regan Kerwin
Directeur technique principal .... Mark Allen
Assistant technique .... Colin Payette
Directeur du développement .... Trevor Snowden
Directrice associée du développement .... Kate Johnson-Page
Directeur artistique .... Murphy Michaels
Directeur de l'animation .... Jimmy Almeida
Directeur de l'audio .... Alex Brandon
Ingénieur de l'audio .... Drew Rydberg
Auteur du scénario .... ony Peterson
Gestionnaire du contrôle de qualité .... Malcolm Scott
Superviseur du contrôle de qualité .... Curtis Barnes
Chef du contrôle de qualité .... John Bozeman et Josh Stacy
Chefs adjoints du contrôle de qualité .... Greg Bass et Travis Zander
Analystes du contrôle de qualité .... Ben Esguerra, Mark Fontecha, JB Sarao, John Ryan et Bryan Shaw

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Analystes des standards techniques .... Josh Palmer
Directeur du marketing .... Tim Granich
Gestionnaire principal des relations publiques .... Johner Riehl
Directeur du réseau marketing .... Greg Mucha
Gestionnaire du réseau marketing .... Jill Kogut

RELATIONS DE PREMIER PLAN
Directeur .... Samuel Peterson
Coordonnateur des soumissions .... Ki Wolf-Smith
Productrice adjointe .... Johanna Añonuevo
Producteur adjoint .... Greg Ranz
Directeur de projet .... Chris Giggins

LICENCES
Mark Morrison, Nicole Garcia et Chari Ong

LOCALISATION
Gestionnaire de la localisation .... Clermont Matton
Superviseurs de la localisation .... Baki Allen et Eric Pochat
Analystes de la localisation .... Leo Capezzuto, Steve Farmer, Franklin Najarro et Philip Vodermayer

SERVICES CRÉATIFS
Ryan Braman, Michael Crawford, Rigoberto Cortes, Stefano Dalu, Gary Gonzales, Rare Macapayag, Jon Mongelluzzo, Sally Nichols, Jack O'Neall, Bill O'Neil, Matt Schiel, Chris Skrundz, BethAnn Smukowski, Dimitrios Tianis, James Vogel, Ron White, Yvonne White-Baptista, Christa Woss et Larry Wotman

Midway Games Ltd.
Producteur exécutif .... Richard Hicks
Directeur des ventes pour l'Europe .... Rob Gross
Gestionnaire principal de la marque pour l'Europe .... Mike Eglington
Gestionnaire de la marque pour l'Europe .... Aidan Minter
Gestionnaire de la marque pour l'Europe .... Matthew Huband
Gestionnaire adjoint de la marque pour l'Europe ...... Craig Parker-Wood
Gestionnaire des relations publiques .... Phil Robinson
Gestionnaire des relations publiques pour l'Europe .... Clare Turner
Coordinatrice du produit logiciel .... Joanna Hammond
Adjoint aux services créatifs .... Andrew McGregor
Remerciements spéciaux .... David Zucker, Matt Booty, Michael Gottlieb, Steve Allison, Mona Hamilton, Rob Gustafson, Lee Jacobson, Reilly Brennan, Sarah Moschea, Sarah McIlroy, Steve Arthur, Paul Sterngold et Bill Tiller

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Warner Bros. Interactive Entertainment

Productrice principale .... Heidi Behrendt
Producteur associé .... Doug Rukavina
Directrice, droits et licences .... Karen Pierson
Directeur de la production .... Jonathan Eubanks
Coordinateur du marketing .... David S. Cohen
Directrice du marketing .... Stephanie Johnson
Directeur des relations publiques .... Remi Sklar
Vice-présidente principale, exploitation .... Debra Baker
Vice-président principal .... Jason Hall
Remerciements spéciaux .... Kelly Abbey, Angela Angove, Bruce Berman, Nick Bonomo, Austin Boulware, Wendy Bozzi, Graham Burke, Dan Butler, Maxwell Cook, Chris DeFaria, Grant Duncan, Glenn Eckerle, Dan Furie, Philippe Erwin, Albert Fernandez, Patrick Flaherty, Kirsten Gavoni, Dana Goldberg, Andrew Hoffacker, Ed Jones, Sean Jackson, Scott Johnson, Jeneba Konare, Bill Miller, Louise McTighe, George Miller, Lori Rault, Doug Mitchell, Kristin Moffett, Jeff Nachbaur, Zareh Nalbandian, John Powell, Kellee Santiago, Michael Steuerwald,Mark Sexton, Gary Sheinwald, Marc Solomon, Steve Southgate, Lisa St. Amand, Michael Steffen, Jennifer Stump, Julie Sessing-Turner, Courtenay Valenti, Geraldine Wong, Martin Wood et Keith Zajic

Bug Tracker

Chef de la direction - Président .... Antoine Carre
Chef de l'exploitation .... Paquito Hernandez
Directeur de projet .... Peter Cooke
Essayeurs en chef .... Andrew Lee et James Huan
Essayeurs .... Stephan Maltais, David Cruau, Pierre-Hugues Legault Monty, Luc Bergeron, Mathieu Pinsonnault, Henry Chen, Nhi Ngo, Marco Rodi, Maxime Chartrand, Nicolas Pelletier, Emmanuel Paul Blain, David Rivard, Marc Beauchamp, Jesse Penning, Vo Dao, Kain Lacroix, Sebastien Héroux, Linda Ly, Erin Martel, Nicolas Germain, Sylvain Menouillard, Jérôme Vu Than et Pierre Boudreau

RelQ

Gestionnaire de l'exécution .... S Venugopal
Gestionnaire du contrôle de qualité .... Naveen N Belavadi
Chef du contrôle de qualité .... Chintu Raju
Chefs adjoints du contrôle de qualité .... Srikanth S K, Karthik S et Prajesh Thoppil
Ingénieurs des essais .... Punith D Raju, Sandeep Patil, Dheeraj Shetty, Karthik R, Sharath N Singh, Giribabu D, Prathibha A, Pavan S V, Anil P S, Srikanth K, M Farhan, Ranjani S, Srikanth S, Anoop Kumar P, Tarun Handa, Raghava Phaneendra, Ranganath K, Dron Kumar A, Abhishek Agarwal, Sourabh Bhatnagar, Siraj Ahmed, Raghu G Nair, Vishnu Priya, Karthikeyan S, Thrilok H S et Leeladhar S B

GÉNÉRIQUE MUSICAL

I Wish
Interprétée par Stevie Wonder
Courtoisie de Motown Record Company,
L.P. sous licence de Universal Music Enterprises
Composée par Stevie Wonder
Utilisé avec la permission de Jobete Music, Co., Inc. et Black Bull Music.
Tous droits réservés.

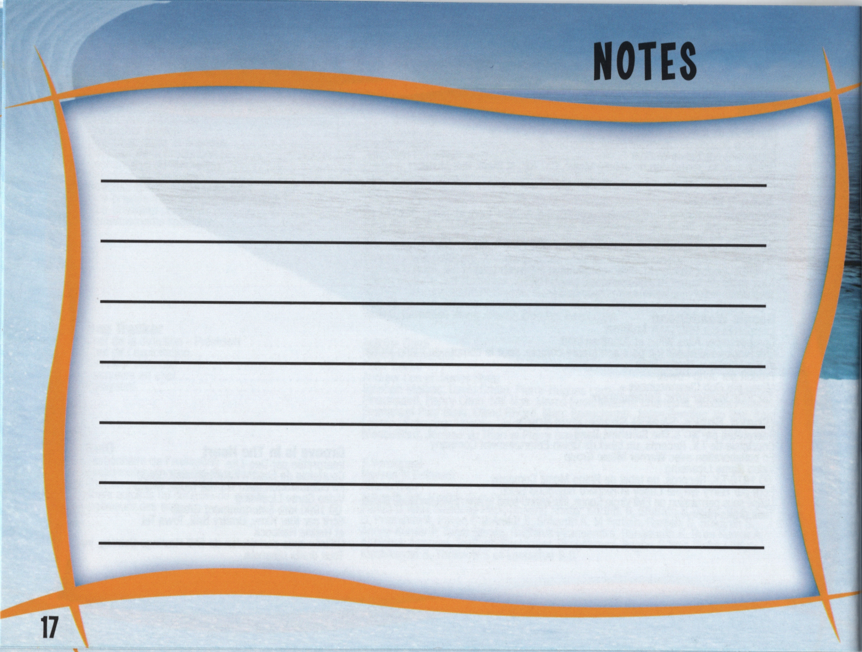
Jump N Move
Composée par Simon Bartholomew, Jan Kincaid, Andrew Levy et Jamal Mitchell
Interprétée par The Brand New Heavies avec en vedette Jamalski
Courtoisie de Delicious Vinyl Records
Publiée par Warner-Tamerlane Publishing Co. (BMI),
Roughneck Reality Music (BMI), Mud Slide Music (BMI)
© 1992 London Music Ltd. (PRS) et Unknown Publisher (NS)
Tous droits de la part de London Music Ltd. (PRS)
Tous droits réservés. Utilisée sous autorisation.

Boogie Wonderland
Interprétée par BRITTANY MURPHY
Composée par Allee Willis et Jonathan Lind
EMI Blackwood Music Inc pour son propre compte, pour le compte de Irving Music
et Big Mystique Music (BMI)
Produit par John Powell
Mixée par Bob Clearmountain
℗ 2006 Warner Bros. Entertainment

(Shake, Shake, Shake) Shake Your Booty
Interprétée par KC & The Sunshine Band
Courtoisie de T.K. Records, un label de Rhino Entertainment Company
En collaboration avec Warner Music Group
Video Game Licensing
℗ 1976 T.K. Records, un label de Rhino Music Company
Ecrit par Harry Wayne Casey et Richard Raymond Finch
Utilisé sous permission de EMI Virgin Songs, Inc. connu sous le nom EMI Longitude Music
Tous droits réservés.

Groove Is In The Heart
Interprétée par Dee-Lite
Courtoisie de Elektra Entertainment Group
En collaboration avec Warner Music Group
Video Game Licensing
℗ 1990 ktra Entertainment Group
Ecrit par Kier Kirby, Dmitry Brill, Towa Tei
et Herbie Hancock
Utilisée sous permission de EMI Hastings Catalog, Inc.
Tous droits réservés.

NOTES





Collectionne ces pingouins dansants de Thinkway Toys!

GLORiA



MUMBLE



RAMON

Tippity Tap-Tap

Disponibles dans les grands magasins au détail

Nous faisons des **CLAQUETTES au RYTHME** de TOUTE musique, à l'aide d'une technologie musicale de pointe.

Creating Fun With Technology MD





I'm a THINKING TOY MD

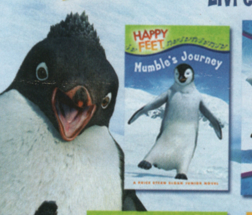
ThinkwayToys.com

www.happyfeetmovie.com

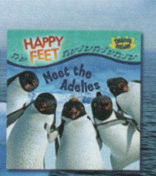
HAPPY FEET

Explore l'aventure et le divertissement avec les livres de Penguin tout en faisant des claquettes!

Livres de Happy Feet en vente maintenant!





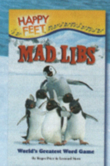














Disponible là où les livres sont vendus

Price Stern Sloan • Une filiale de Penguin Young Readers Group • www.penguin.com/youngreaders

GARANTIE

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. garantit à l'acheteur original de ce produit de Midway Home Entertainment Inc. que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'oeuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce logiciel de Midway Home Entertainment Inc. est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Midway Home Entertainment Inc. ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte que ce soit découlant de l'usage de ce logiciel. Midway Home Entertainment Inc. accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou réparer sans frais, à sa discrétion, tout logiciel de Midway Home Entertainment Inc., dont les frais d'envoi par la poste ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale.

La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du logiciel de Midway Home Entertainment Inc. résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence. L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE Midway Home Entertainment Inc. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DU LOGICIEL de Midway Home Entertainment Inc.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites de la période de garantie, ni des exclusions ni des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et les limites de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pouvez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Midway Home Entertainment Inc.
À l'attention : Soutien technique/Service à la clientèle
(*Tech/Customer Support*)
6755 Mira Mesa Blvd., Suite 123-155
San Diego, CA 92121 U.S.A.

Ligne sans frais : 1 866 588-GAME (1 866 588 4263)
De 9 h 00 à 18 h 00, heure du Pacifique
Ligne directe : (858) 450-8190
Télécopieur : (858) 658-9027
Soutien technique et Service à la clientèle disponible au http://support.midway.com



CARTOON NETWORK interactive

GAME BOY ADVANCE

EVERYONE	ENFANTS ET ADULTES
	Cartoon Violence *Violence en animation*
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB	www.esrb.org



MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC.
6755 Mira Mesa Blvd., Bureau 123-155
San Diego, CA 92121
États-Unis

IMPRIMÉ AU CANADA